

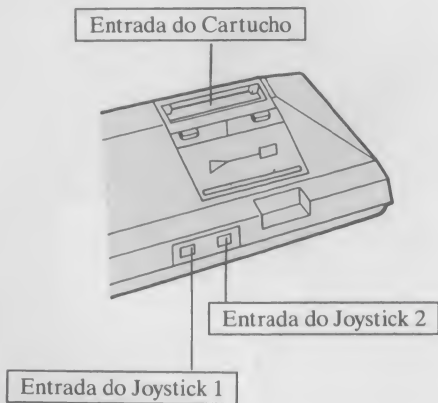
American Baseball



Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho AMERICAN BASEBALL no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, ao aparecer a tela do título, pressione o **Botão 1**.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



American Baseball

O desafio do beisebol profissional chegou para o seu MASTER SYSTEM. Selecione uma das 26 equipes e procure levá-las às finais do campeonato mundial. Você poderá jogar contra o MASTER SYSTEM ou contra algum amigo. Você poderá inclusive, testar suas habilidades com o taco em um desafio de “home runs”.

O American Baseball é tão cheio de realismo que você pensará estar em um estádio de verdade. Jogando na defesa, você terá controle completo dos nove jogadores. Seu “pitcher” conhece muitas maneiras de arremessar a bola, com curvas, efeitos e arremessos rápidos. Quando for sua vez de rebater, você poderá fazê-lo também de várias maneiras, e quando você estiver em uma base, poderá tentar se afastar da mesma e roubar a seguinte. A decisão depende só de você.



Assuma o controle

① **Botão Direcional (Botão D):**

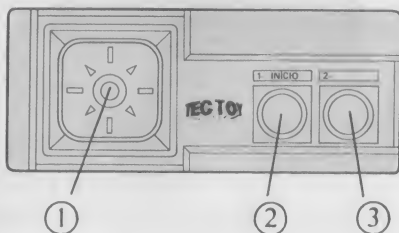
Movimenta o cursor. Determina a posição do “pitcher” ou dos rebatedores. Determina a direção do lançamento da bola.

② **Botão 1:**

Cancela um modo. Controla os corredores nas bases. Corre entre as bases.

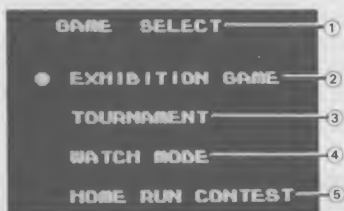
③ **Botão 2:**

Inicia o jogo. Determina o modo. Movimenta o taco. Lança a bola. Volta à base.



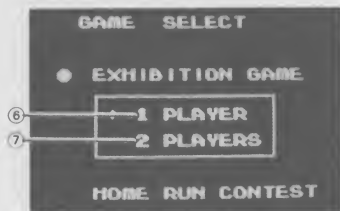
Seleção de modo

- ① Seleção de jogo
- ② Jogo de demonstração
- ③ Campeonato
- ④ Modo de observação
- ⑤ Competição de rebatedores



Existem quatro maneiras de jogar American Baseball

- ⑥ 1 jogador
- ⑦ 2 jogadores



Modo de jogo de demonstração (um ou dois jogadores):

Escolha uma equipe entre as 26 da Liga Nacional. Quando você jogar sozinho, o MASTER SYSTEM será seu adversário. Quando você jogar com outra pessoa, cada um poderá escolher uma equipe. A competição Open Game é do tipo melhor de três e o vencedor será quem tiver ganho dois jogos.

Modo de campeonato (um jogador):

Escolha uma equipe da Liga Americana ou da Liga Nacional. O MASTER SYSTEM será seu adversário. Se você continuar a ganhar, passará ao Campeonato da Divisão e poderá jogar nos mundiais.

Modo de observação (um ou dois jogadores):

Escolha duas equipes e sente para olhar, pois o MASTER SYSTEM fará o jogo. Se durante o jogo, você quiser entrar, utilize o joystick para seus movimentos. Ao deixar de utilizar o joystick, o MASTER SYSTEM voltará a se encarregar do jogo.

Modo de competição de rebatedores (um ou dois jogadores):

Utilize o **Botão D** para selecionar a equipe que jogará e os jogadores de formação de rebatedores. Com dois jogadores, quando for sua vez de rebater, procure fazer todos os "home runs" que puder. Com um ou dois jogadores, você terá 20 oportunidades para rebater.

Em pleno jogo

Selecione o jogo:

Quando você pressionar o **Botão 2** na tela de apresentação aparecerá a tela de Seleção de jogo. Escolha a modalidade de jogo que desejar com o **Botão D** e pressione o **Botão 2** para selecioná-lo.



Número de jogadores:

Utilize o **Botão D** e o **Botão 2** para determinar o número de jogadores, um ou dois.

Automático/manual:

Seleciona os movimentos dentro do campo. Utilize o **Botão D** para determinar a reação dos jogadores quando uma bola for em sua direção.

① Modo automático:

O jogador mais próximo à bola corre para pegá-la e o faz. Utilize então o joystick para os movimentos de direção.

② Modo manual:

Utilize o joystick para deslocar os jogadores e para arremessar a bola.

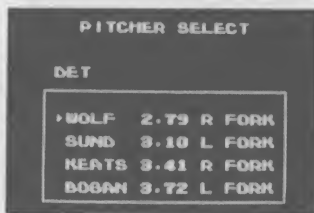
③ Escolha da equipe:

Selecione uma das 26 equipes da Liga Americana ou da Liga Nacional. Utilize o **Botão D** para selecionar a liga e o **Botão 2** para selecionar a equipe.



④ Escolha do “pitcher”:

Cada equipe possui quatro “pitchers” e cada um tem sua própria maneira de lançar a bola. Para selecionar o “pitcher”, você deverá lembrar que você é o treinador e pensar o que é mais conveniente. Utilize o **Botão D** para selecionar um “pitcher” e depois o **Botão 1** para introduzi-lo. Depois você verá um gráfico de rebatedores que indicará a formação dos nove jogadores da equipe.



Play ball! (Bola em jogo)

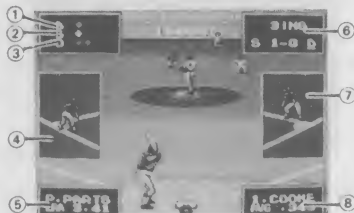
① Play Ball!

Se a sua equipe for rebater primeiro, movimentando o rebatedor para esquerda ou para direita a fim de colocá-lo na posição correta e depois tente rebater a bola. Se você começar na defesa, observe a situação do jogo, selecione um arremesso e deixe a bola ir em direção ao “catcher”.



A cena do jogo

Todas as informações que você precisa saber, são mostradas na tela em várias janelas. A seguir são mostrados vários exemplos (se não houver jogadores na primeira ou terceira base, não aparecerão estas janelas).

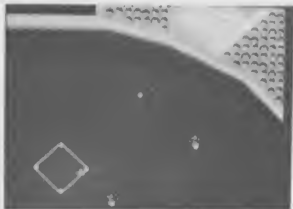


- ① Bolas
- ② Strikes
- ③ Outs
- ④ Janela de informação do corredor na 3ª base
- ⑤ Dados do Pitcher
- ⑥ Inning e score
- ⑦ Janela de informação do corredor na 1ª base
- ⑧ Dados do rebatedor

⑨ Cena do pequeno diamante

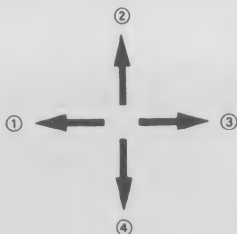
Quando o rebatedor estiver pronto, as posições dos corredores serão marcadas por um pequeno diamante que aparece na tela. Utilize-o para determinar onde lançar a bola.

⑨



Rebatendo

- ① Movimento para esquerda
- ② Swing alto
- ③ Movimento para direita
- ④ Swing baixo



Quando o **Botão D** não for utilizado, o swing será em uma altura média.

Utilize o **Botão D** para aproximar ou afastar o rebatedor do “home plate” e para selecionar a altura do swing (rebatida). A forma da rebatida dependerá do tipo de lançamento da bola e por causa disso você deverá estar atento e reagir com rapidez. Para rebater, mantenha pressionado o **Botão 2** até completar o swing. Para dar uma rebatida fraca (bunt) faça o swing até o taco chegar em cima do “home plate” e solte o **Botão 2**. Desta maneira você estará preparado para um “bunt”. Pressione o **Botão 2** para bater suavemente na bola.

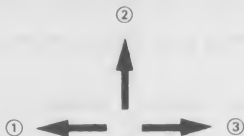
Correndo nas bases

Correndo até a primeira:

Quando o rebatedor atingir a bola, sairá automaticamente em direção à primeira base. Se tiver batido bem na bola, pressione o **Botão 1** para que o jogador continue correndo até a segunda ou até a terceira base. Para fazer um corredor retornar à base, pressione o **Botão 2**. Caso consiga um “home run”, o rebatedor dará automaticamente a volta por todas as bases.

Avanço dos jogadores às bases

- ① Pressione LEFT para selecionar a terceira base.
- ② Pressione UP para selecionar a segunda base.
- ③ Pressione RIGHT para selecionar a primeira base.



Se você tiver jogadores nas bases, utilize o **Botão D** para determinar quem você quer que corra.

(Se não utilizar o **Botão D**, todos os jogadores nas bases começarão a correr assim que a bola for rebatida.) Quando tiver selecionado os corredores, pressione o **Botão 1** para que corram.

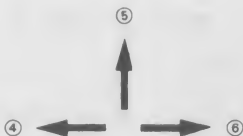
Para roubar uma base, utilize o **Botão D** para selecionar o jogador que você quiser que corra. Pressione o **Botão 1** para fazê-lo se afastar da base. Quando for iniciado o lançamento pressione novamente o **Botão 1** e o jogador roubará a base.

Você poderá fazer com que os jogadores que começaram a correr ou que estiverem afastados das bases, voltem às mesmas para não ficarem fora do jogo (out). Para fazer com que um jogador que estava disposto a roubar uma base volte ao ponto de partida, pressione o **Botão 2**. Quando tiver vários jogadores em campo, selecione o que você quiser que volte à base utilizando o **Botão D** e pressione o **Botão 2** para que volte.

Observação:

Em qualquer situação, se continuar apertando o **Botão 1** (avanço) ou o **Botão 2** (retrocesso), os jogadores correrão mais rápido.

- ④ Pressione LEFT para que o jogador volte à terceira base.
- ⑤ Pressione UP para que o jogador volte à segunda base.
- ⑥ Pressione RIGHT para que o jogador volte à primeira base.



- Pressione o **Botão 2** para fazer voltar todos os jogadores.

Lançamento

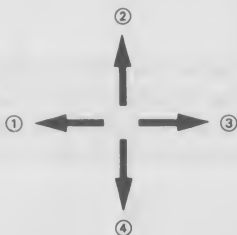
Você poderá selecionar o tipo de lançamento de três maneiras diferentes: antes, durante e depois do lançamento.

Posição do Pitcher (lançador):

Ajusta-se antes de efetuar o lançamento. Utilize o **Botão D** para movimentar o lançador para esquerda ou para direita do “mound”. Uma vez ajustada a posição, pressione o **Botão 2** para arremessar a bola.

Para escolher um lançamento

- ① Curva à esquerda
- ② Lançamento preferido do Pitcher
- ③ Curva à direita
- ④ Bola rápida

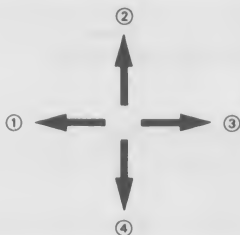


Observação: Quanto mais tempo o Botão ficar pressionado, maior será a velocidade.

Utilize o **Botão D** para interferir na trajetória. Quando selecionar o lançamento preferido do pitcher, lembre que você deverá pressionar para cima o **Botão D** antes de pressionar o **Botão 2** que é o que efetua o lançamento. Embora nem sempre saia bem o lançamento preferido, há muitas possibilidades de consertá-lo. Lembre que quando você utilizar o **Botão D** o lançamento será reto e baixo.

Para mudar a trajetória depois de feito o arremesso

- ① Curva à esquerda
- ② Bola alta
- ③ Curva à direita
- ④ Bola baixa



Você poderá utilizar o **Botão D** para alterar a trajetória da bola depois de realizado o lançamento. Aproveite o tempo entre o lançamento e a recepção da bola. Quando você arremessar uma bola alta ou baixa, quanto mais você pressionar o **Botão D**, mais alto ou mais baixo irá a bola.

Pegando os corredores fora das bases

- ① Pressione LEFT e o **Botão 1** para a terceira base
- ② Pressione UP e o **Botão 1** para a segunda base
- ③ Pressione RIGHT e o **Botão 1** para a primeira base



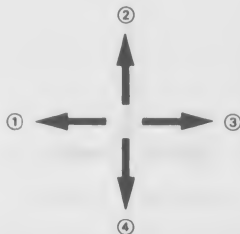
Para eliminar um jogador afastado da base, utilize o **Botão D** para selecionar a base à qual você quer lançar a bola e pressione a seguir o **Botão 1**. Os corredores poderão ficar fora do jogo apenas quando houver um rebatedor no “home plate”.

Pegando a bola no campo

Todos os jogadores são movimentados com o **Botão D** para que corram de acordo com a situação. Se você achar que a bola vai passar por sobre sua cabeça, pressione o **Botão 1** para saltar e pegá-la.

Se você tiver selecionado o modo de situação automática de jogadores, o movimento dos jogadores atrás da bola será controlado automaticamente. Depois de pegar a bola, utilize o **Botão D** para escolher a base à qual deverá ser lançada e pressione o **Botão 2** para efetuar o lançamento. Mas tome cuidado! Se você lançar a bola a uma base antes que chegue um dos seus jogadores, a bola continuará correndo pelo campo.

- ① Pressione LEFT e o **Botão 2** para lançar à terceira base
- ② Pressione UP e o **Botão 2** para lançar à segunda base
- ③ Pressione RIGHT e o **Botão 2** para lançar à primeira base
- ④ Pressione o DOWN e o **Botão 2** para lançar ao "home plate"



① Pitchers suplentes

Quando seu lançador estiver na posição estabelecida você poderá substituí-lo pressionando o **Botão D** para cima e depois o **Botão 1**. Aparecerá na tela o banco de reservas para que você possa escolher outro pitcher com o **Botão D** e proceder à substituição com **Botão 2**. O pitcher reserva trocará de posição com o titular.



② Substituição de um rebatedor

Quando a sua equipe estiver no ataque, pressione o **Botão D** e o **Botão 1** para que apareça a lista dos rebatedores reservas. Utilize o **Botão D** para escolher um rebatedor e pressione o **Botão 2** para efetuar a substituição.



Dicas úteis

- São quatro os pitchers e rebatedores reservas disponíveis, mas os nomes são eliminados da lista depois de serem selecionados uma vez, portanto vá com cuidado.
- Aprenda a utilizar bem o joystick. O jogo avança com rapidez e se você tiver que parar para pensar o que fazer, você perderá o jogo sem perceber. É necessário se familiarizar com o jogo e aprendê-lo bem. Caso a ação do jogo seja rápida demais, pressione o **Botão Pausa**.
- O estilo do arremesso poderá fazer você ganhar ou perder o jogo. Utilize todas as opções de lançamento disponíveis e aprenda quais são as melhores para você. Mas não fique muito empolgado... A zona do strike é muito estreita.
- Utilize a competição de “home runs” para praticar sua técnica de rebater antes de começar a jogar. Você ficará com mais segurança.

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM
CEP 69090 — Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



GUINHEA DE AMAZONAS